

ATENÇÃO

Por favor, leia o aviso abaixo antes de jogar seu video game ou antes de permitir que seus filhos começem a jogar. Existe um tipo de epilepsia, denominado fotossensível, que pode ser estimulado por variações luminosas intermitentes, alteração de luz da tela de televisão, computador, luz estroboscópia ou raios de sol passando através de folhas e galhos de árvores. A epilepsia é uma doença que pode ou não estar manifestada. Por isso, para minimizar qualquer risco, pedimos que tome as precauções abaixo:

ANTES DE USAR:

- Se você ou alguém de sua família já teve algum tipo de epilepsia ou perda de sentidos quando exposto a variações luminosas, consulte seu médico antes de jogar.
- Sente-se, no mínimo, 2,5 metros da tela da televisão.
- Se você estiver cansado ou tiver dormindo pouco, descanse e só volte a jogar quando estiver completamente recuperado.
- Utilize a menor tela de televisão possível para jogar (de preferência 14 polegadas).

DURANTE O JOGO:

- Descanse pelo menos 10 minutos por hora quando você estiver jogando video game.
- Os pais devem supervisionar os filhos no uso do video game. Se você ou seus filhos sentirem alguns sintomas como vertigem, visão alterada, contrações nos músculos ou olhos, perda de consciência, desorientação, qualquer movimento involuntário ou convulsões, pare de jogar imediatamente e consulte seu médico.

Master System

SONIC BLAST™



MANUAL DE INSTRUÇÕES

SEGA

TECHNOS

IMPORTANTE

Escolha a alternativa correta:

Qual é a sua forma preferida de lazer?

- (a) Jogar video games (d) Todas as anteriores
(b) Praticar esportes (e) Nenhuma das anteriores
(c) Curir a Natureza

Se você escolheu a alternativa (a), parabéns!! Você tem em suas mãos um dos mais modernos equipamentos de treinamento eletrônico de todo o mundo, o que em outras palavras, significa diversão garantida por muito tempo.

Se você escolheu a alternativa (b), parabéns!! A prática de esportes é fundamental para evitar o surgimento de uma série de problemas que podem comprometer a saúde do seu corpo.

Se você escolheu a alternativa (c), parabéns!! A Natureza é a única fonte de vida que nós temos, e sua devastação indiscriminada prejudica todo e qualquer ser vivo em nosso planeta.

Se você escolheu a alternativa (d), merece um triplo parabéns!! Você realmente sabe levar a vida de uma maneira inteligente. Consegue se divertir, não se esquece do lado físico e se preocupa com o bem-estar geral. Nota 10 para você!!!

E finalmente, se você escolheu a alternativa (c)... você não deve ser deste planeta!!

Este teste é apenas uma maneira que nós encontramos para dizer a você que além de jogar video game, é essencial saber dividir seu tempo livre com outras atividades que também são muito importantes para você e aqueles que estão à sua volta.

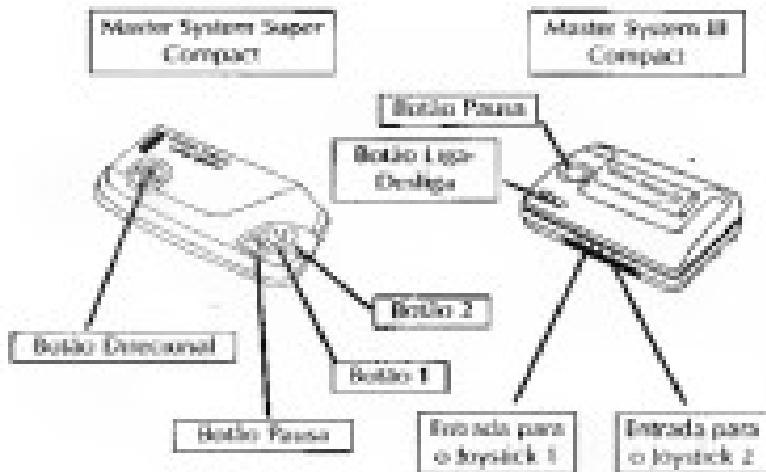
Detone o seu Video Game, Pratique Esportes e Proteja a Natureza!

Mostre que você realmente é uma fera!

COLOCANDO O CATUCHO NO MASTER SYSTEM

- 1.Certifique-se de que o Master System está desligado.
Conecte o joystick 1.
- 2.Coloque o cartucho SONIC BLAST™ no console,
conforme explica o manual do MASTER SYSTEM.
- 3.Ligue o MASTER SYSTEM. Se nada aparecer na tela,
desligue o aparelho e verifique se o cartucho está bem
colocado. Depois ligue-o novamente.
- 4.SONIC BLAST™ é para um jogador apenas.

IMPORTANTE: Jamais coloque ou retire o cartucho
enquanto o MASTER SYSTEM estiver ligado.



O MAIS NOVO PLANO DO DR. ROBOTINIK

Uma misteriosa ilha surgiu na superfície, próximo à casa de Sonic – uma ilha com uma forma revoltosamente familiar. O domo liso e o digode em forma de morsa revelavam tudo: Robotnik construiu uma nova plataforma flutuante para dar continuidade ao seu plano de dominar o mundo!

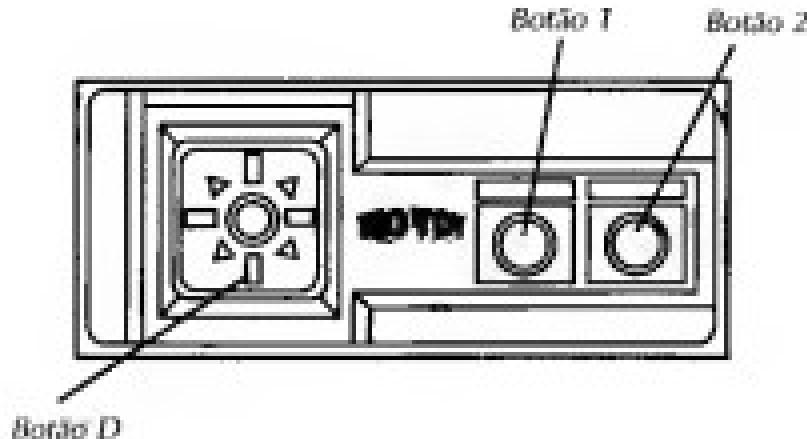


Sonic, o porco-espinho, e Knuckles, o equidna, decidem que só há uma coisa a fazer: chegar à plataforma, invadi-la e causar sérios danos à propriedade. Infelizmente, isso é exatamente o que aquele vilão cabeça-de-ovo está esperando. Robotnik armou uma série de armadilhas que considera infalíveis. Seu plano continua o mesmo: executar sua vingança definitiva e uma vez que isso for feito, recolher as Esmeraldas Caóticas obtendo o poder necessário para conquistar o mundo.



Viaje com Sonic ou com Knuckles, enfrentando uma série de armadilhas, robôs malvados e cenários assustadores, e prove ao Dr. Robotnik que não existe nenhuma armadilha capaz de detê-los.

ASSUMA O CONTROLE!



BOTÃO DIRECIONAL

- Seleciona Sonic ou Knuckles na tela de seleção de personagem.
- Guia Sonic ou Knuckles na tela do jogo.
- Faz com que Sonic ou Knuckles olhem para cima ou para baixo (aperte-o na direção apropriada).

BOTÃO 1

- Avança para a Tela do Titulo.
- Avança para a Tela de Seleção de Personagem.
- Pausa o jogo.
- Faz a Seleção de Personagem.

BOTÃO 2

- Faz com que Sonic ou Knuckles executem um salto giratório.
- Pressionando-o 2 vezes, Sonic pula mais alto (salto duplo) e Knuckles pula e gruda na parede ou voa.

MOVIMENTOS ESPECIAIS

- Pressione o Botão Direcional para baixo e mantenha pressionado o Botão 2 para executar o Super Ataque Giratório de Sonic ou Knuckles.
- Aperte o Botão 2 quando Sonic estiver no ar para executar um super impulso (salto duplo).
- Aperte o Botão 2 quando Knuckles estiver no ar para que ele voe até uma parede para grudar.
- Pressione o Botão 2 para fazer Knuckles pular e depois aperte-o novamente para fazê-lo grudar na parede. Pressione o Botão Direcional para cima ou para baixo para fazer Knuckles subir/descer na parede (ele só permanecerá grudado durante um certo tempo).

ENTRE EM AÇÃO!



Após o logotipo da Sega e uma breve introdução, a Tela do Título de Sonic Blast aparecerá.



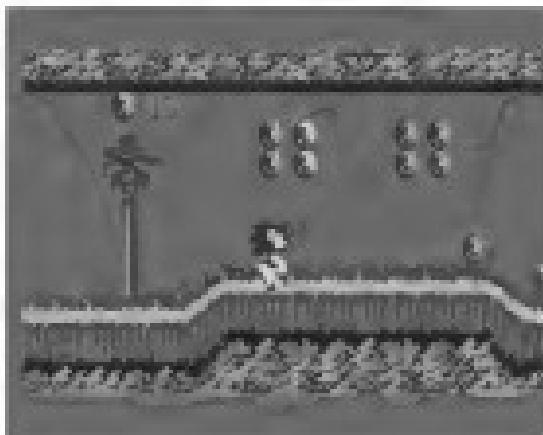
Aperte o Botão 1 para entrar na Tela de Seleção de Personagens (Sonic ou Knuckles). Aperte o Botão Direcional para a esquerda ou para direita para selecionar Sonic ou Knuckles e aperte o Botão 1 para iniciar o jogo.

Enquanto Sonic ou Knuckles viajam pelas diversas zonas, recolha anéis, destrua monstros e ache a saída. Mas não se esqueça de procurar os Big Rings (Grandes Anéis), que são a chave para a fase bônus, onde se encontram vidas extras e Esmeraldas Caóticas.

E prepare-se para encontrar o nada amigável Dr. Robotnik, que certamente fará uma aparição em um de seus acessórios robóticos voadores.

SINAIS NA TELA

Anéis
Coletados



Anéis

Robôs/Obstáculos Pule ou gire para dentro de Robôs para destruí-los. A maioria dos obstáculos (exceto algumas paredes) não pode ser destruída, portanto tome cuidado!

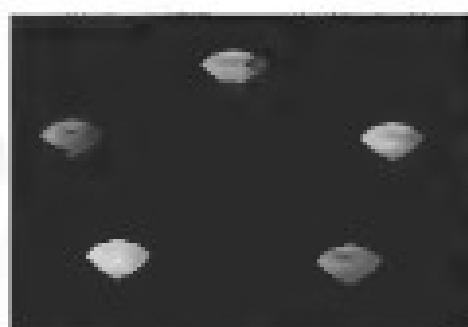
Anéis

Recolha anéis para se proteger contra o estrago de robôs e obstáculos.

Anéis Coletados

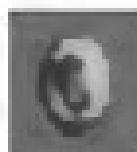
É o número de anéis recolhidos por Sonic ou por Knuckles até o momento. Recolha 100 anéis para ganhar uma vida extra!

ANÉIS, FONTES E OUTRAS COISAS



Sonic (ou Knuckles) devem encontrar seu caminho no meio dessa confusão para conseguir impedir que Dr. Robotnik ponha suas mãos nas Esmeraldas Caóticas. Há uma série de itens a serem recolhidos para que Sonic possa vencer em sua aventura. Dê uma olhada nos itens abaixo para ajudar Sonic a adivinhar o que é o que.

ANÉIS



Apanhe anéis para proteger Sonic ou Knuckles das armadilhas de Robotnik, obter acesso às Fases Bônus (para encontrar Esmeraldas Caóticas) e ganhe pontos extras ao final de cada Ato dentro do jogo.

PRESTE ATENÇÃO NAS TVs



Dentro das televisões espalhadas pelas fases, encontram-se itens de grande utilidade. O item escudo o protege contra estragos. O item sapato possibilita maior velocidade.

VIDAS EXTRAS

Cada ícone de Sonic ou de Knuckles representa uma vida extra! Vidas extras podem ser encontradas dentro das televisões ou nas Fases Bônus. Além disso, Sonic pode obter vidas a cada 100 anéis que spanhar em cada zona, ou após acumular 50.000 pontos.

MOLAS



Existem vários tipos de molas nas zonas. Algumas formam ângulos, outras são mais poderosas que as demais. Use-as para pular de um lugar ao outro, ou para spanhar anéis em lugares alternativos.

ESMERALDAS CAÓTICAS/ ANÉIS GRANDES



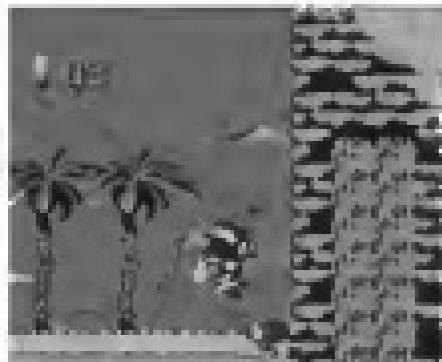
Dr. Robotnik quer usar o poder das Esmeraldas Caóticas para obter controle sobre o mundo. A única maneira de detê-lo é pegando os anéis antes dele! Fique de olho em anéis grandes, a entrada para as Fases de Bônus. Você só derrotará realmente o Dr. Robotnik se conseguir as 5 Esmeraldas no final do jogo.

ZONA DO MONTE VERDE



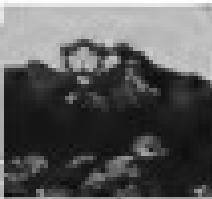
Sonic (ou Knuckles) começa o jogo em uma floresta tropical. Montes e vales estão presentes em abundância, e pontes de madeira estreitas através rios perigosos. Tome cuidado com as piranhas e com os macacos stiradores de cocos.

ZONA DO DESERTO AMARELO



Morcegos, armadilhas de espinhos que se movem, areia movediça... essa zona é toda de dunas e não há praia! Quando viajar nas cavernas egípcias, tome cuidado com a cabeça - aquelas stalactites têm o péssimo hábito de cair sempre na hora errada.

ZONA DO VULCÃO VERMELHO



Opa! Cuidado com as bolas de fogo circulando sobre a sua cabeça! Esquive-se das serpentes de fogo e dos morcegos fluorescentes, e use as molas para pegar os itens especiais.

ZONA DO MAR AZUL



É hora de molhar seus pés! Explore as misteriosas ruínas submarinas enquanto procura anéis e outras coisas. Quando o oxigênio estiver acabando, uma contagem regressiva se iniciará – engula as grandes bolhas de ar para renovar o oxigênio de Sonic antes que a contagem chegue a zero.

ZONA DO CASTELO PRATEADO



Esse castelo cromado está repleto de monstruosidades mecânicas, as mais avançadas de Dr. Robotnik. Saca rolhas, robôs atiradores de canhões e pontas de aço são apenas alguns dos perigos. Saiba sempre para onde os transportadores estão te levando – as coisas ficam confusas com certa rapidez!

GAME OVER / VIDAS EXTRAS

Você começa o jogo com duas vidas. Ao todo, podem ser acumuladas nove vidas para Sonic /Knuckles. Tente carregar anéis a todas as horas – se Sonic /Knuckles não estiver carregando um anel, perderá a vida na próxima vez que for atingido. Quando estiver nadando da Zona do Mar Azul, você perderá uma vida quando o ar de Sonic /Knuckles se esgotar. Se você perder todas as suas vidas, a tela de Game Over aparecerá. Tenha mais sorte da próxima vez!

AS ESTRATÉGIAS DE SONIC

- Voltar atrás para apanhar mais anéis ou examinar algumas áreas novamente pode ser perigoso. Tente se lembrar onde os robôs estavam escondidos – pode haver mais deles lá.
- Tente atacar Robotnik carregando o maior número de anéis possível. Um movimento em falso e você perderá um bando de anéis. Você pode executar mais que um movimento em falso...
- Pode parecer óbvio, mas observe onde Sonic ou Knuckles estão indo. Há perigos em cada esquina, e um pouco de velo-cidade a mais pode causar uma grande tragédia!
- Muitos perigos se escondem sob sua cabeça, portanto, cuidado!
- Use o Super Salto de Sonic para áreas de difícil acesso. Use as habilidades de Knuckles de subir em paredes para ganhar pontos extras.
- Utilize seus inimigos em seu favor. Algumas vezes pode ser o meio de chegar nos lugares mais difíceis.

CUIDADOS COM O CARTUCHO

- Não danifique ou molhe o seu cartucho.
- Não o deixe sob a luz direta do Sol ou próximo a qualquer fonte de calor.
- Dê uma pausa durante jogos muito longos para que você e o cartucho Master System possam descansar.



CERTIFICADO DE GARANTIA

Este produto é garantido contra defeitos de fabricação pelo prazo de 6 (seis) meses, contados a partir da data da sua compra. Este período de garantia é composto de 90 dias de acordo com o código de defesa do consumidor.
90 dias de garantia adicional oferecida ao consumidor.

Em caso de defeito, dirija-se a um posto de Assistência Técnica Autorizada da TEC TOY, munido desse certificado e da porta-fita comprobatória da compra, para obter serviços de reparo gratuito e a reposição de peças, cobertos por esta garantia.

A presente garantia, contudo, não cobre: defeitos originados por uso errôneo, instalação em desacordo com as informações contidas no manual de instruções, uso não doméstico, tentativa de violação do produto, consertos por pessoas não autorizadas, serviços de instalação ou ajustes, reles de erro não retorne a uma assistência técnica autorizada TEC TOY, danos por acidentes ou inimóveis (água, fogo, queda, batida, descarga elétrica, atmosférica), ligação em rede elétrica imprópria ou sujeira e variações atmosféricas.

Em caso de troca do produto, o prazo válido de garantia continua sendo o do primeiro aparelho de acordo com a nota fiscal de compra pelo próximo proprietário.

Não estão cobertos pela garantia adicional, cabos de rede e cabos de conexões internos, cabos de joystick, cabos de conexão a TVs e videocassete, cabos de extensão e outros acessórios e periféricos.

Estão excluídas da garantia, peças e respectiva mão-de-obra que por sua natureza desgastam se com o uso, desde que o desgaste impeça o funcionamento do produto.

TEC TOY

Nº 0213452743

PRODUTO DE BRINQUEDO DE MESA

TEC TOY INDÚSTRIA DE BRINQUEDOS S.A.

Estrada Torquato Tapajós, 5408 - Bairro Flores

Manaus - AM - CEP 69040-660 - Indústria Brasileira

CENTRAL DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR

Av. Jabaquara, 1799 - São Paulo - SP

CEP 04045-003 - Tel. (011) 5071-1331

TECTOY



© 1997 Sega

SEGA